

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI  
MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR DI PAUD  
MIFTAHUL ULUM PRINGSEWU**

Oleh:  
**MARIA ULFA**  
**NPM. 1511070127**

Pembimbing I      Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd  
NIP. 19720818 200604 1 006

Pembimbing II      Kanda Komariyah, M.Pd.I



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
2019 H/1441 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu. Kemampuan kognitif menggunakan media kartu angka bergambar yang bervariasi dan menarik sehingga mampu memotivasi minat anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara kolaboratif. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelompok B PAUD Miftahul Ulum Pringsewu yang berjumlah 15 anak. Objek penelitian adalah kemampuan kognitif anak melalui media kartu angka bergambar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam observasi berupa lembar penelitian, untuk dokumentasi menggunakan kamera foto untuk mendokumentasikan segala aktivitas anak selama kegiatan dan wawancara menggunakan pedoman wawancara dengan guru kelompok B untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal kognitif anak, dari 15 anak yang ada dikelas B, yang memberi hasil belum berkembang (BB) ada 9 anak yaitu 60%, mulai berkembang (MB) ada 5 anak yaitu 33,3%, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 1 anak yaitu 6,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ada atau 0%. Dari pertemuan siklus I dari 15 anak yang memberikan hasil belum berkembang (BB) ada 3 anak yaitu 20%, mulai berkembang (MB) ada 3 anak yaitu 20%, berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 anak yaitu 33,3%, berkembang sangat baik (BSB) ada 4 anak yaitu 26,6%. Sedangkan pada siklus II peserta didik yang menunjukkan hasil belum berkembang (BB) tidak ada, mulai berkembang ada 1 anak yaitu 6,6%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak 13,3% dan berkembang sangat baik ada 12 anak yaitu 80%.

***Kata Kunci = Media Karu Angka Bergambar, Kemampuan Kognitif***





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260*

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA  
BERGAMBAR DI PAUD MIFTAHUL ULUM  
PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa

**Maria Ulfa**

NPM

**1511070127**

Jurusan

**Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

Fakultas

**Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**

**NIP. 19720818 200604 1 006**

**Pembimbing II**

**Kanada Komariyah, M.Pd.I**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

**NIP. 19620823 199903 1 001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR DI PAUD MIFTAHUL ULUM PRINGSEWU.** Di susun oleh : **Maria Ulfa, NPM : 1511070127, Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini.** Telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Rabu, 20 November 2019.**

**TIM PENGUJI MUNAQOSYAH**

**Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**

**Sekretaris : Untung Nopriansyah, M.Pd**

**Penguji Utama : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**

**Penguji Pendamping II : Kanada Komariyah, M.Pd.I**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan**



**Prof. Dr. H. Sirva Diana, M.Pd**  
**NIP.19640828 198803 2 002**



## MOTTO

Artinya: *Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.* (Q.S Ar-Ra'd: 11)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Raja Publishing, 2011), h.250



## PERSEMBAHAN


Dengan mengharapkan ridho Allah SWT, di bawah naungan rahmat dan hidayahnya serta dengan curahan cinta dan kasih sayang ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Surjo dan Ibunda Masriyah yang telah mendidikku sejak kecil sampai dewasa, selalu memberikan dukungan materi dan pengorbanan yang tak kenal lelah hingga aku menjadi orang yang berarti, serta tak pernah putus kasih dan sayangnya, senantiasa memberikan kesejukan dalam hatiku, serta selalu memberikan do'a dan dukungannya untuk keberhasilanku.
2. Kepada adikku tercinta Fitra Al-Farizi yang selalu memberikan semangat, serta selalu mendo'a kan untuk kesuksesanku, sehingga studiku dapat terselesaikan..
3. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Maria Ulfa lahir di Sinar Jaya Kec. Banyumas dan Kab. Pringsewu pada tanggal 21 Mei 1997 . Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Surjo dan Ibunda Masriyah.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis adalah pendidikan Sekolah Dasar Negri (SDN) Sinar Mulya Kec. Banyumas dan Kab. Pringsewu yang dimulai pada tahun 2003 tahun 2009. Pada tahun 2009 sampai 2012, penulis melanjutkan sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs) di Bustanul Ulum Jaya Sakti. Penulis juga melanjutkan pendidikan jenjang selanjutnya, yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA) di Banyumas Kab. Pringsewu dari tahun 2009 sampai dengan tahun 2015. Kemudian pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, tiada yang lebih layak selain bersyukur kepada Allah SWT yang telah mencurahkan segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang guna memenuhi syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari skripsi ini dapat diselesaikan atas dorongan, bantuan, arahan dan bimbingan dan masukan dari berbagai pihak skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghormatan yang tulus kepada pihak sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd dan Dr. Heny Wulandari, M.Pd. selaku Ketua Jurusan dan Sekertaris Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).
3. Dr. Ahmad Fuzan, M.Pd sebagai pembimbing I beserta Kanada Komariyah, M.Pd.I sebagai pembimbing II atas segala bimbingan, serta kesadaran, keikhlasan hati dalam bimbingan dan mengarahkan selama menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Ibu Dosen serta karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

5. Ibu Kepala Sekolah PAUD Miftahul Ulum Pringsewu yang telah memberikan kesempatan dan izin serta data yang peneliti perlukan.
6. Semua pihak yang turut memberikan dukungan sehingga terselesaikan skripsi ini dengan lancar.

Semoga semua bantuan Bapak/Ibu/Saudari yang tulus ikhlas membantu penulis, mendapatkan balasan dan keberkahan dan Allah SWT sesuai dengan amal ibadahnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang membutuhkannya. Aamiin ya robbal'alamiin.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TAMPILAN .....</b>	<b>xii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kemampuan Kognitif.....	12
1. Pengertian Kemampuan Kognitif .....	12
2. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif.....	15
3. Kemampuan Kognitif yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah.....	17
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif .....	20
5. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak .....	22
B. Tinjauan Tentang Media Kartu Angka Bergambar .....	23
1. Pengertian Media Kartu Angka Bergambar .....	23
2. Langkah-langkah Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar ..	27
3. Fungsi dan Manfaat Kartu Angka Bergambar .....	29
4. Jenis-jenis Media Kartu Angka Bergambar .....	30
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Angka Bergambar .....	31
6. Prinsip-prinsip Media Kartu Angka Bergambar .....	30
C. Hipotesis Penelitian .....	31
D. Penelitian Relevan .....	30



### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
B. Metode Penelitian .....	34
C. Rancangan Tindakan.....	34
D. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	34
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	36
F. Teknik Analisis Data.....	42

### **BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Pelaksanaan .....	45
1. Tindakan Siklus I.....	52
2. Tindakan Siklus II.....	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63

### **BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	70
B. Saran .....	72
C. Penutup .....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Prapenelitian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini  
Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu

Tabel 2 Presentase Hasil Pra Observasi Awal Pencapaian Indikator  
Kognitif Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu.

Tabel 3 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus I (Pertemuan Ke I)

Tabel 4 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus I (Pertemuan Ke II)

Tabel 5 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus I (Pertemuan Ke III)

Tabel 6 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus II (Pertemuan Ke IV)

Tabel 7 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus II (Pertemuan Ke V)

Tabel 6 Hasil Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (5-6 Tahun)  
Pada Siklus II (Pertemuan Ke VI)

Tabel 9 Rekapitulasi Presentase Perkembangan Kognitif Melalui Media  
Kartu Angka Bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu

Tabel 10 Rekapitulasi Presentase Diagram Perkembangan Kognitif

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Kognitif Anak

Lampiran 2 Kisi-Kisi Wawancara Dengan Guru

Lampiran 3 Pedoman Observasi Kartu Angka Bergambar

Lampiran 4 Cover ACC Proposal

Lampiran 5 Cover ACC Munaqosah

Lampiran 6 Surat Tugas Seminar Proposal

Lampiran 7 Surat Tugas Sidang Munaqosah

Lampiran 8 Surat Izin Penelitian

Lampiran 9 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 10 Kartu Konsultasi

Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 12 Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Lampiran 13 Foto Kegiatan Bermain Kartu Angka Bergambar





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan sesuai pemberian rangsangan pendidik untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Pentingnya mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak sejak dini dijelaskan dalam surat An-nahl ayat 78 sebagai berikut :



Artinya: *“dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberikanmu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur” (Q.S An-nahl: 78).*<sup>2</sup>

Akal merupakan tempat menampung berbagai informasi dan alat indera yang ada dalam tubuh manusia. Dengan informasi dari indera pendengaran, penglihatan, pengecapan, perabaan dan penciuman maka akan

---

<sup>1</sup> Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, (Jakarta : Media Pustaka, 2016), h. 27

<sup>2</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Raja Publishing, 2011), h.275

mampu membedakan benar-salah, baik-buruk, indah-buruk, enak-tidak enak, dan sebagainya.

Alat indera anak sejak dilahirkan sudah berfungsi, namun belum semuanya dapat digunakan secara sempurna. Untuk itu diperlukan waktu hingga usia matang perkembangannya (masakritis).<sup>3</sup> Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.<sup>4</sup>

Menurut Suyadi bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, socialemosional, fisik dan motorik.<sup>5</sup>

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan salah satu kemampuan dari aspek perkembangan kognitif.<sup>6</sup> Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengelolaan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh ilmu pengetahuan, memecahkan masalah.

---

<sup>3</sup>*Ibid*, h, 120.

<sup>4</sup>Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), h. 6

<sup>5</sup> Suyadi , *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014), h.

<sup>6</sup>Putu Desy Wulandari, I Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, Penerapan Numbered Head Together Berbantu Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak, (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1. 2014 )

Teori kognitif menurut Woolfolk merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>7</sup> Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.<sup>8</sup>

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah dalam Al-Quran: (Surat Al-Baqarah : 164)

مَا الْبَحْرِ فِي تَجْرِى الْتَى وَالْفُلُكِ وَالنَّهَارِ اللَّيْلِ وَآخْتَلَفُوا الْأَرْضِ السَّمَوَاتِ خَلْقٍ فِي إِنَّ  
 مِنْ فِيهَا وَبَتْ مَوْتَهَا بَعْدَ الْأَرْضِ بِهِ فَأَحْيَا مَاءً مِنَ السَّمَاءِ مِنْ اللَّهِ أَنْزَلَ وَمَا النَّاسُ يَنْفَعُ  
 نَ لِقَوْمٍ لَا يَتَوَّأ الْأَرْضِ السَّمَاءِ بَيْنَ الْمُسَخَّرِ وَالسَّحَابِ الرِّيحِ وَتَصْرِيفِ دَابَّةٍ كُلِّ  
 يَعْقِلُو ١٦٤

Artinya: “*Sesungguhnya dalam menciptakan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar dilaut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh terdapat tanda-tanda (kekuasaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkan*” (Q.S Al-Baqarah: 164).<sup>9</sup>

Muhammad Fadillah percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri

serta dunianya melalui bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih

<sup>7</sup>Febri Yanti Siagian, “Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Eksperimen Di Paud Mawar Kelurahan Petisah Hulu Medan T.A 2014/2015”, (Jurnal PAUD, Vol. 1 No.1 2015. ), h. 2

<sup>8</sup>Ramaikis Jawati, “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ulumi II”, Jurnal PAUD, Vol. 1 No. 1 (1 April 2013), h. 253

<sup>9</sup>Ibid, h. 25



menggunakan kemampuan kognitifnya, permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya adalah melalui permainan kartu angka bergambar.<sup>10</sup>

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat fase yaitu fase sensorimotor (0-2 tahun), fase pra-operasional (2-7 tahun), fase operasi konkret (7-11 tahun) dan fase operasional formal (11-15 tahun).

Perkembangan kognitif 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
4. Mengenalkan pola ABCD-ABCD
5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke besar atau sebaliknya.<sup>11</sup>

Selanjutnya menurut Piaget ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif anak pada tahap ini, sebagai berikut:

- 1) Menggunakan Simbol
- 2) Mampu Mengklasifikasikan
- 3) Memahami Angka
- 4) Memahami huruf abjad.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Muhammad Fadillah, Berman dan Permainan Anak, (Jakarta: PT Indeks, 2014), h.17

<sup>11</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 137 Tahun 2014, Lampiran I Sumber Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 24-26

Indikator di atas samahalnya dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional konkrit. Ciri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan pemikiran logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.<sup>13</sup>

Media merupakan alat pembelajaran yang sangat membantu dalam proses belajar dengan adanya media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga terjadi proses belajar-mengajar yang menyenangkan.

Media kartu angka bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik berukuran 4x4cm, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak.<sup>14</sup>

Dalam pembelajaran pendidik dapat menggunakan media kartu angka bergambar menjadi sebuah permainan, sehingga anak tidak bosan. Misalnya anak dapat menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar, dan mengklasifikasikan warna.

---

<sup>12</sup> Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Kencana, 2010.h.324

<sup>13</sup>Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta, Kencana, 2010), h. 323

<sup>14</sup>Kurniati, Muhammad Ali, Haliza, Loc, Cit

Hal ini dipertegas dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pendidik di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu bahwa selama ini kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini belum diterapkan, selama ini hanya dilakukan dengan memberikan kartu angka, spidol dan papan tulis. Berikut hasil penilaian:

**Tabel 1**  
**Hasil Prapenelitian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini**  
**Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu**

No	Nama	Aspek Kemampuan				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Agnia Soofa	MB	BB	MB	BB	BB
2.	Ani Maharani	BSH	BSH	MB	MB	MB
3.	Ayulatifatul	MB	MB	BB	BB	BB
4.	Bedi Ramadhi	MB	MB	BB	BB	BB
5.	Beni Irwansyah	MB	MB	BB	BB	BB
6.	Budi Rachman	BB	BB	MB	BB	BB
7.	Dede Lana	MB	MB	BB	BB	BB
8.	Dian Lestari	BB	BB	BB	BB	BB
9.	Didi Pranandiko	MB	MB	MB	MB	MB
10.	Erni Rianti	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
11.	Fajar Satria	MB	BB	BB	BB	BB
12.	Galuh Permata	BSH	MB	BSH	MB	MB
13.	Hanik Pratiwi	MB	MB	BB	MB	MB
14.	Kartika Putri	MB	MB	BSH	MB	MB
15.	Sari Apriyani	MB	MB	BB	BB	BB

**Sumber:** Hasil Pra Observasi di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu pada tanggal 18 April 2019.<sup>15</sup>

**Keterangan indikator pencapaian kognitif:**

1. Menggunakan Simbol
2. Mampu Mengklasifikasikan
3. Memahami Angka
4. Memahami huruf abjad

<sup>15</sup>Hasil Pra Observasi, PAUD Miftahul Ulum Pringsewu, 18 April 2019

**Keterangan dalam penilaian perkembangan anak:**

1. BSB : Berkembang Sangat Baik (anak mampu melakukan kegiatan nya secara sendiri konsisten, skornya 80-100, serta mendapatkan bintang 4).
2. BSH :Berkembang Sesuai Harapan (anak mampu melakukan kegiatannya sendiri tetapi belum konsisten, dengan skornya 70-79, serta mendapatkan bintang 3)
3. MB : Mulai Berkembang (anak sudah mampu melakukan kegiatannya dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor 60-69, serta mendapatkan bintang 2)
4. BB : Belum Berkembang (anak belum mampu melakukan sesuatu dengan indikator skor 50-59, mendapatkan bintang 1).<sup>16</sup>

**Tabel 2**  
**Presentase Hasil Pra Observasi Awal Pencapaian Indikator Kognitif**  
**Di Paud Miftahul Ulum Pringsewu.**

No	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1	BSB	-	-
2	BSH	1	6,6%
3	MB	5	33,3%
4	BB	9	60%
		15	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang belum berkembang (BB), dan mulai berkembang (MB) presentasinya lebih tinggi dibanding anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Berdasarkan data dan pemaparan di atas, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian ilmiah pada anak usia dini, dengan judul upaya meningkatkan kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu.

---

<sup>16</sup> Pedoman Penilaian Pembelajaran AUD, (Jakarta: Direktorat Pembina Pada Anak Usia Dini, 2015),h.30



## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam peneliti ini adalah sebagai berikut:

1. Guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini masih menggunakan media kartu angka.
2. Kemampuan kognitif anak usia dini seharusnya sudah pada tahap berkembang sesuai harapan (BSH)

## **C. Batasan Masalah**

Agar peneliti ini lebih terarah dan mendalam serta dapat mencapai sasaran yang ditentukan maka perlu ada pembatasan masalah maka fokus dalam penelitian ini dibatasi pada “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu”.

## **D. Rumusan Masalah**

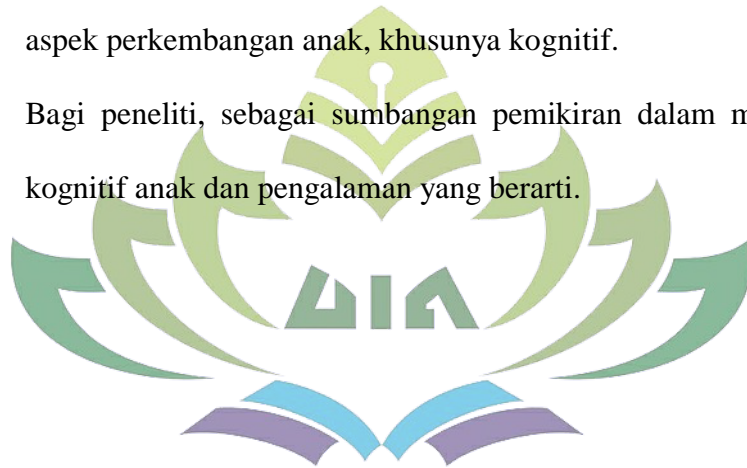
Berdasarkan dari batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah kemampuan kognitif dapat meningkat melalui media kartu angka bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu ?”

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi maka ada suatu tujuan yang ingin dicapai. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu.

Sedangkan manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Sebagai landasan teoritis yang memberikan informasi dan wawasan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang kemampuan kognitif melalui media kartu angka bergambar.
2. Secara praktis, peneliti ini dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:
  - a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui media kartu angka bergambar
  - b. Bagi sekolah, sebagai bahan pengkoreksian dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, khususnya kognitif.
  - c. Bagi peneliti, sebagai sumbangan pemikiran dalam mengembangkan kognitif anak dan pengalaman yang berarti.



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kemampuan Kognitif

##### 1. Pengertian Kemampuan Kognitif

Kognisi adalah proses dan produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan. Perkembangan kognitif anak melibatkan keterampilan belajar pada anak yang terjadi melalui proses elaborasi didalam otak (mind), dan kegiatan mental internal yang kompleks. Dengan demikian keterampilan belajar bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku atau sekedar karena proses kematangan.

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dan dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Erfha Nurrahmawati, Eti Hadiati, Siti Fatimah, *Peran Guru Dalam Mengembangkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Raudhotul Ulum Kresnomulyo*, (Jurnal PIAUD UIN Raden Intan Lampung)

Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan demikian semakin bertambah usia seseorang makin komplekslah susunan syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya.

Ada beberapa perkembangan kognitif pada tahap usia 5-6 tahun dan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan Simbol  
Anak tidak harus dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut.  
Contoh: anak dapat menggunakan bentuk bebek sebagai perumpamaan angka dua
- 2) Mampu Mengklasifikasikan  
Anak mengorganisasi objek, orang, dan peristiwa dalam kategori yang memiliki makna.  
Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”
- 3) Memahami Angka  
Anak dapat menghitung dalam bentuk bekerja dengan angka.  
Contoh: anak membagi permen dengan teman-teman dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang untuk mendapatkan jumlah yang sama.
- 4) Memahami huruf abjad  
Anak dapat mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam mengembangkan lambang bunyi bahasa. Contoh: kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memakai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depandarisebuah kata.<sup>2</sup>  
Sedangkan menurut Monk yang dikutip oleh Holis, mengatakan

bahwa kognisi mengandung proses berpikir dan proses mengamati yang menghasilkan, memperoleh, menyimpan, dan memproduksi pengetahuan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Kencana, 2010.h.324

<sup>3</sup> Ade Holis, Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini, (*Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 2016), Vol. 09 No. 01, h.27-28



Selanjutnya menurut Syaiful Bahri Djamarah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.<sup>4</sup> Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya.

Sementara itu menurut Krause, Brochner, dan Duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyerap, mengorganisasi dan mencerna segala informasi.<sup>5</sup>

Menurut Chaplin kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, menghubungkan, kemampuan menilai, dan mempertimbangkan. Sedangkan menurut Susanto berpendapat bahwa kemampuan kognitif yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>6</sup>

Sedangkan Santrock dalam Hergenhahn menyatakan bahwa kemampuan kognitif mengacu pada aktivitas mental tentang bagaimana

---

<sup>4</sup>Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 168

<sup>5</sup> Salmiati Nurbaity, dan Desi Mulia Sari, Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman kota Banda Aceh), journal ISSN 2355-102X, Vol. III No. 1 maret 2016, h. 45.

<sup>6</sup>Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menegenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak", (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia*, Vol. 1 No. 3) 2013.

informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan, dan ditransfortasikan serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktifitas kompleks serta berfikir.<sup>7</sup>

Menurut Sujiono, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.<sup>8</sup>

Kognitif adalah suatu proses berpikir, daya menghubungkan serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan.<sup>9</sup> Oleh karena itu, proses kognitif memiliki peranan yang sangat penting untuk setiap individu yang kemudian akan diwujudkan dalam bentuk perilaku atau aktivitas (intelengensi).<sup>10</sup>

Menurut Rahman yang dikutip oleh Srianis dkk, dalam perkembangan kognitif tahap ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola, dan sebagainya.<sup>11</sup> Pengenalan bilangan seperti yang dikemukakan oleh Fatimah tentang perkembangan konsep bilangan pada anak:

1. Anak dapat meneyebut bilangan 1-10
2. Anak dapat mengenal lambang bilangan

---

<sup>7</sup>Ratna Juita, Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau, (*Jurnal Pesona PAUD*), Vol. 1 No. 1

<sup>8</sup>Ramaikis Jawati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ulumi II",*Jurnal PAUD*, Vol. 1 No. 1 (1 Apri 2013), h. 253

<sup>9</sup>Didith Pramunditya Ambara, et. Al. Asesmen Anak Usia Dini, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), h. 16

<sup>10</sup>*Ibid*, h. 17

<sup>11</sup>Komang Srianis, Ni Ketut Surani, Putu Rahayu Ujjianti, Penerapan Metode Puzzel Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bnetuk (*E-Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014), Vol. 2 No 1. h. 3

### 3. Anak dapat menghitung benda.<sup>12</sup>

Perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir anak usia dini. Dengan kemampuan berfikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan. Berbagai pengetahuan tersebut kemudian digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini untuk melangsungkan hidupnya dan menjalankan tugasnya sebagai hamba Allah SWT.<sup>13</sup>

Berdasarkan pengertian perkembangan kognitif di atas maka dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan fikiran otak manusia yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

## 2. Tahap-tahap Perkembangan Kemampuan Kognitif

Piaget percaya bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap atau periode-periode yang terus bertambah kompleks. Piaget juga meyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahapan pemikiran dari masa bayi hingga masa dewasa. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam empat tahap yaitu tahap sensori

---

<sup>12</sup>Normala R. Kolly, Meningkatkan Kemampuan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botol Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara, (*Jurnal S1 Jurusan PG. PAUD FIP UING*), h. 5

<sup>13</sup>Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Grava Media, 2014), h. 62

motor, tahap pra-operasional, tahap operasi konkret dan tahap operasional formal, yaitu:

1) Tahap Sensorimotor (lahir-18 bulan)

Fase sensori motor dimulai dengan gerakan-gerakan reflek yang dimiliki anak sejak ia dilahirkan. Fase ini berakhir pada usia 2 tahun. Pada masa ini, anak mulai membangun pemahaman tentang lingkungannya melalui kegiatan sensorimotor, seperti menggenggam, menghisap, melihat, melempar dan secara perlahan ia mulai menyadari bahwa suatu benda tidak menyatu dengan lingkungannya atau dapat dipisahkan dari lingkungannya di mana benda itu memiliki sifat khusus.

Pada akhir usia 2 tahun anak sudah menguasai pola-pola sensorimotor yang bersifat kompleks bagaimana cara mendapatkan benda yang diinginkannya (menarik, menggenggam, dan meminta), menggunakan benda dengan suatu tujuan yang berbeda. Dengan benda yang ada ditangannya, ia melakukan apa yang diinginkannya. Kemampuan ini merupakan awal kemampuan berfikir secara simbolik, yaitu kemampuan untuk memikirkan suatu objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empirik.

Sub tahapan perkembangan kognitif usia 0-18 bulan adalah sebagai berikut:

Sub Tahapan	Usia	Keterangan
Refleks-refleks	0-1 bulan	Bayi melakukan gerakan sederhana dan refleks-refleks spontan, contoh: refleks



		hisap
Reaksi- reaksi srikular primer	1-4 bulan	Bayi melakukan reaksi yang berulang-ulang dengan bagian tubuh mereka. Contoh: mengepak-ngepakan tangan, memegang-megang rambut, dan sebagainya. Pada tahap ini bayi belum mengenal sebab akibat
Reaksi- reaksi srikular sekunder	4-8 bulan	Bayi melakukan reaksi berulang yang melibatkan objek lain di luar dirinya. Contohnya: menggoyang-goyangkan mainan yang berbunyi. Pada tahap ini bayi belum mengerti sebab akibat.
Koordinasi reaksi- reaksi srikular sekunder	8-12 bulan	Bayi melakukan berbagai macam gerakan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Contoh: menggoyangkan mainan, membanting, dan menggigit mainannya
Reaksi- reaksi srikuler tertier	12-18 bulan	Bayi mencoba berbagai cara baru, yang belum pernah dicoba sebelumnya, untuk memecahkan masalah. Contoh: menarik kursi untuk mengambil sesuatu yang tinggi, menegtuk-ngetuk meja yang agak tinggi dengan mainannya, agar benda di

		atas meja jatuh.
--	--	------------------

## 2) Tahap Sensorimotor (18 bulan-6/7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas fisik dan persepsinya sendiri, sekalipun tidak selalu apa yang ada dalam pikirannya ditampilkan lewat tingkah laku nyata seperti pada periode sebelumnya. Menurut Siti Rahayu Haditono, stadium pra operasional dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolik, imitasi, serta bayangan dalam mental. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik.

Usia 18-24 bulan ditandai dengan *internalized thought*. Pada tahap ini anak mulai memecahkan masalah dengan memikirkannya terlebih dahulu melalui kesan mental (*mental image*). Mereka dapat belajar meniru perilaku orang lain.

Karakteristik berfikir pra operasional anak pra sekolah adalah sebagai berikut:

Karakteristik	Contoh
Berfikir berdasarkan persepsi ( <i>perception based thinking</i> )	Seorang anak yang melihat dua buah mangkuk yang masing-masing berisi 10 buah jeruk dengan ditata secara berbeda, yang satu ditumpuk dan yang satu lagi berserakan. Anak tersebut akan mengira yang berserakan lebih banyak dibandingkan yang bertumpuk.
Berfikir unidimensi	Seorang anak yang diminta untuk mencari

<i>(unidimension thinking)</i>	sebuah batu besar berbentuk persegi, berusaha untuk menemukannya. Kemudian anak tersebut datang membawa batu persegi tetapi terlalu kecil. Kemudian diminta kembali untuk mencari batu yang besar, maka anak tersebut mencari dan membawa sebuah batu yang besar, tetapi bentuknya bundar.
Irreversibilitas <i>(irreversibility)</i>	Seorang anak membongkar mainan yang baru saja dibeli oleh ayahnya, kemudian dimarahi dan diminta untuk dipasang kembali. Namun anak tersebut tidak tahu cara mengembalikannya dan menempatkan potongan-potongan itu seperti semula.
Penalaran transduktif <i>(transductive reasoning)</i>	Seorang anak mendorong adiknya dan mengambil boneka yang sedang dimainkan adiknya. Anak tersebut kemudian mencium boneka tersebut dan kemudian bersin-bersin. Tak lama kemudian ibunya datang dan marah lalu mengambil boneka tersebut dan diberikannya kepada adiknya. Anak tersebut menyangka kalau dia mendapatkan hukuman karena telah bersin.
Egosentrisme	Seorang anak yang memakai sepatu baru bertemu dengan teman sebangkunya yang memakai sepatu yang sama model dan warnanya. Kemudian anak tersebut marah dan meminta sepatu temannya tersebut. Anak tersebut berpendapat bahwa sepatu yang dikenakan temannya adalah miliknya juga, meskipun dia tahu kalau sepatunya sedang

	dipakai.
--	----------

Outcome perkembangan kognitif dan belajar anak usia 6 tahun antara lain:

- 1) Mengenali warna-warna (minimal 6 warna)
  - 2) Memahami bentuk-bentuk geometri (minimal 6 bentuk)
  - 3) Memahami dimensi dan hubungan (seperti atas, bawah, dalam, luar, depan, belakang) dan waktu yang berbeda (pagi, sore, siang, malam).
  - 4) Memahami perbedaan ukuran (besar, kecil, pendek, tinggi, tipis, tebal, lebar dan sempit)
  - 5) Memahami konsep sains sederhana (contoh: apa yang terjadi jika warna dicampur)
  - 6) Memahami perbedaan rasa (manis, asam, pahit, pedas, asin)
  - 7) Memahami perbedaan bau/aroma (harum, wangi, apek, busuk)
  - 8) Dapat mengekspresikan pikiran dan ide
  - 9) Dapat membedakan antara laki-laki dan perempuan
  - 10) Dapat bernyanyi
  - 11) Senang bertanya
  - 12) Memahami angka dan bisa menghitung angka (minimal sampai 10)
  - 13) Dapat menggambar sederhana
  - 14) Dapat menulis kata-kata sederhana
  - 15) Dapat membuat kalimat sederhana
  - 16) Dapat bermain pura-pura
  - 17) Memahami fungsi uang
- 3) Tahap Operasional Konkret (8-12 tahun)



Pada tahap ini yang dapat dipikirkan oleh anak masih terbatas pada benda-benda kongkret yang dapat dilihat dan diraba, benda-benda yang tidak jelas, yang tidak tampak dalam kenyataan masih sulit untuk dipikirkan oleh anak. Kesulitan matematika karena upaya untuk mengajarkan anak yang masih dalam tahap operasional kongkret dengan materi yang abstrak.

#### 4) Tahap Operasional Formal (Diatas 12 tahun)

Dalam tahap ini anak mampu mempertimbangkan semua kemungkinan dalam memecahkan masalah dan mampu menalar atas dasar hipotesis dan dalil. Dampaknya anak dapat meninjau masalah dari berbagai faktor saat memecahkan masalah. pemikiran anak menjadi lebih kongkret dan fleksibel dan mereka mampu menggabungkan informasi dari sejumlah sumber yang berbeda.<sup>14</sup>

### 3. Kemampuan Kognitif Yang Dimiliki Anak Usia Prasekolah

#### a. Fungsi Simbolis

Fungsi simbolis menurut Piaget merupakan kemampuan individu untuk menggunakan representasi mental atau menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, angka, dan gambar ketika individu meletakkan pada maknanya. Simbol dapat membantu anak untuk mengenal dan mempelajari suatu hal yang tidak kasar secara fisisik atau tidak dapat dilihat anak secara langsung saat sedang mempelajarinya.

---

<sup>14</sup> Nilawati Tadjuddin, *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandar Lampung: Aura Printing &Publishing 2015), h. 22-28

b. Memahami Identitas

Pada masa prasekoah, anak mulai dapat memahami identitas dari suatu objek. Anak sudah mulai bisa membedakan bahwa objek yang satu bisa sama atau beda dengan objek lain.

c. Memahami Sebab Akibat

Anak usia prasekolah, pada situasi yang ia pahami, anak sudah dapat menghubungkan sebab akibat secara akurat contohnya anak berbicara pelan-pelan karena khawatir ayahnya yang sedang tidur akan terbangun. Namun begitu, menurut Piaget anak belum memahami sebab akibat secara logis sepenuhnya.

d. Memahami Klasifikasi

Pada usia sekitar 4 tahun, anak sudah dapat mengklasifikasikan dua hal yaitu warna dan bentuk. Anak sudah dapat membedakan nama yang “bagus dan jelek”, “baik dan jahat”. Anak sudah dapat membedakan mana yang sama dan mana yang beda. Dengan kemampuannya untuk mengklasifikasikan benda, anak akan lebih banyak mengatur banyak aspek dalam kehidupannya. Namun begitu anak belum dapat memahami perbedaan antara benda hidup dan benda mati. Anak masih sering memperlakukan benda mati sebagai benda hidup yang disebut dengan istilah animisme.

e. Memahami Angka-Angka

Anak usia prasekolah khususnya mulai usia 4 tahun, mereka sudah memahami konsep angka, mereka sudah dapat melakukan penjumlahan

sederhana, konsep banyak dan sedikit, mereka sudah mengetahui binatang mana yang paling tinggi diantaranya binatang lainnya dinamakan dengan konsep ordinalitas.

f. Mampu Berempati

Pada usia prasekolah, anak sudah mulai mampu merasakan dan membayangkan apa yang dirasakan orang lain, contohnya saat anak melihat kakanya sedang menangis karena benda yang dimiliki kakanya hilang, siadik yang berusia prasekolah akan terlihat mencoba menghiburnya. Kemampuan empati dapat muncul dari simulasi sehari-hari saat bercakap-cakap dengan orang disekitarnya seperti ibu dalam membicarakan banyak hal tentang perasaan dan sebab akibat

g. Memiliki Pikiran Sendiri (Teori Pikiran)

Teori pikiran atau *theory of mind* yang dikenalkan oleh Piaget merupakan kesadaran atau pemahaman akan proses mental manusia seperti adanya kepercayaan, keinginan, mimpi dalam diri sendiri maupun individu lain.<sup>15</sup>

Yusuf dalam Masitoh dkk, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif pada masa pra-sekolah adalah: mampu berfikir dengan menggunakan symbol, berfikir masih dibatasi oleh persepsi, mereka meyakini apa objek dalam waktu yang sama, cara berfikir mereka bersifat memusat, berfikir masih kaku, cara berfikirnya berfokus kepada keadaan awal dan akhir suatu transformasi, dan bukan kepada

---

<sup>15</sup>Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016), h. 207-211

transformasi itu sendiri, anak sudah mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar atau dimensi seperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.<sup>16</sup>

#### **4. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kemampuan Kognitif**

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berfikir. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak, diantaranya adalah sebagai berikut:

##### **1. Faktor Hereditatis**

Faktor Hereditas merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai masa pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Teori Hereditas atau nativisme yang mendapatkan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

##### **2. Faktor Lingkungan**

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor

---

<sup>16</sup> Wildayanti, Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka, (PG-PAUD, 2012) Vol 1 No. 1. h. 2

lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya, dan media masa.<sup>17</sup>

### 3. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan hubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

### 4. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

### 5. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorong untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilihat agar terwujud.

### 6. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu

---

<sup>17</sup>Syamsu Yusuf L. N, *Perkembangan Peserta Didik* , (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), h. 21-23



dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.<sup>18</sup>

## 5. Urgensi Kemampuan Kognitif Anak

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Berdasarkan pendapat Piaget, bahwa pentingnya pendidik mengembangkan kognitif adalah :

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahamannya yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatnya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang tersebar di lingkungan sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya ia akan menjad individu yang akan mampu menolong dirinya sendiri.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Permana Media Group, 2012), h. 59-60

Menurut Sunaryo Karta Dinata yang dikutip oleh Ahmad Susanto menyebutkan bahwa perkembangan otak, struktur otak anak tumbuh terus setelah lahir. Sejumlah riset menunjukkan bahwa pengalaman usia dini, imajinasi yang terjadi, bahasa yang didengar buku yang ditunjukkan, akan turut membentuk jaringan otak. Dengan demikian, melalui pengembangan kognitif, fungsi pikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi untuk memecahkan suatu masalah.<sup>20</sup>

## **B. Tinjauan Tentang Media Kartu Angka Bergambar**

### **1. Pengertian Media Kartu Angka Bergambar**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pegantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima.<sup>21</sup> Sedangkan media menurut Education Association/NEA dalam AECT segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>22</sup>

Sadiman, berpendapat bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sadiman menyatakan kata media

---

<sup>19</sup> Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif, (*Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2014) Vol 1. No. 2 h. 76-146

<sup>20</sup> Muhammad Ikhwan, *Anak Adalah Asset Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Media Pustaka Amani, 20011), h.71

<sup>21</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung:PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012),h.4

<sup>22</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 1

berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah yang berarti perantara atau pengantar.<sup>23</sup>

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>24</sup>

Media pembelajaran yang dijelaskan dalam QS.Al-Isra' ayat 84 sebagai berikut :

سَبِيلًا أَهْدَىٰ هُوَ يَوْمَئِذٍ يَعْلَمُ فَرُبُّكُمْ شَاكِلَتُهُ عَلَىٰ يَعْمَلُ كُلُّ قُلٍّ

Artinya: Katakanlah: “tiap-tiap orang diantara kami dan kalian berbuat menurut keadaannya masing-masing yakni menurut caranya sendiri-sendiri (Maka Rabb kalian lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya) maka Dia akan memberi pahala kepada orang yang lebih benar jalannya. (Q.S Al-Isra' 84).<sup>25</sup>

Dalam dunia pendidikan, seorang guru hendaknya mengerjakan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai pembantu menyampaikan materi tersebut. Media yang digunakan tidak perlu media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu

<sup>23</sup>Ni Wayan Misyanti, Desak Putu Parmiti, I Nyoman Wirya. 2014, Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Konkret Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus. (Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha). Vol. 2 No. 1, h.3

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3

<sup>25</sup>Dapartemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Semarang: Raja Publishing, 2011), h.275

menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Dalam penerapan media pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiquon pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu berwujud: grafik, foto, dan alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.<sup>27</sup>

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:

---

<sup>26</sup>M. Ramli. 2015, Media Pembelajaran Dalam Persepektif Al-Quran dan Al-Hadits. (*Ittihad Jurnal Kompetasi Wilayah XI Kalimantan*) Vol. 13 No. 23, h.133

<sup>27</sup>*Ibid*, h. 2

كُرُوتْ وَلَعَلَّهُمْ إِلَيْهِمْ تُزَلْ مَا لِلنَّاسِ لَتُبَيِّنَ الذِّكْرَ إِلَيْكَ وَأَنْزَلْنَاوَالزُّبُرِ بِالْبَيِّنَاتِ

يَتَفَ ﴿١٢٥﴾

Artinya : *“Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*.<sup>28</sup>

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran,. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Sebagai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 125 yaitu :

رَبِّكَ إِنَّ أَحْسَنَ هِيَ بِأَلَّتِي وَجَدَلَهُمُ الْحَسَنَةَ وَالْمَوْعِظَةَ بِالْحِكْمَةِ رَبِّكَ سَبِيلَ إِلَى أَدْعُ  
بِالْمُهْتَدِينَ أَعْلَمُ وَهُوَ سَبِيلُهُ عَنْ ضَلَّ بِمَنْ أَعْلَمُ هُوَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”*.<sup>29</sup>

Dari ayat di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan,

<sup>28</sup> Ibid, h. 281

<sup>29</sup> Opcit, h. 22

dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Menurut Badru Zaman telah banyak hasil yang menunjukkan pentingnya media pembelajaran, diantaranya penelitian yang menunjukkan bahwa rata-rata jumlah yang diperoleh seseorang pada umumnya melalui indra penglihatan (visual). Dengan demikian media visual pada umumnya akan lebih mengoptimalkan proses pembelajaran TK. Salah satu media visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran untuk mengenal konsep bilangan di TK yaitu media kartu angka bergambar.<sup>30</sup>

Pada umumnya ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, yaitu dalam keadaan siap, sesuai dengan usia anak, tidak terbuat dari bahan yang berbahaya dan mudah dipahami oleh anak.

#### 1. Selalu dalam keadaan siap pakai

Media yang digunakan hendaknya dalam keadaan siap pakai, sehingga setiap saat bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

#### 2. Sesuai dengan usia anak

Media yang tidak sesuai dengan perkembangan anak menyebabkan kebingungan dan bila media itu digunakan akan menimbulkan keracunan. Hal ini karena daya pikir anak masih terbatas. Jadi, media harus dibuat sederhana mungkin dan disesuaikan dengan daya pikir anak.

---

<sup>30</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), cet. 3, h. 2



### 3. Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya

Bahan yang dipakai untuk media harus dipastikan tidak berbahaya (seperti benda tajam, benda yang menimbulkan alergi, dan lain sebagainya) bagi anak.

### 4. Mudah dipahami anak

Baik atau buruknya media tidak ditentukan oleh bagus dan kurang bagusnya bahan yang dipakai, namun lebih kepada kesesuaian antara media dengan materi yang disampaikan. Dengan media yang tepat, maka akan membantu anak untuk lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memperkuat daya ingat anak, bahkan sampai akhir hayatnya.<sup>31</sup>

Menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>32</sup> Tujuan penggunaan media juga untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada anak didiknya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.<sup>33</sup>

Menurut Gardner kecerdasan logis-matematis adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat,

---

<sup>31</sup> Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017), h. 35-36

<sup>32</sup> Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditya Ambara, 2014. Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria, (*Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha*). Vol. 2 No. 1

<sup>33</sup> Nurhidayah, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujjianti, 2016, Penerapan Metode Bercerita Berbantu Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara di TK Kamila Singaraja, (*Jurnal PAUD Universitas Ganesha*), Vol. 4 No. 2, h. 5

yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika diantaranya dalam lambang bilangan.<sup>34</sup>

Kartu angka adalah kartu yang digunakan untuk mengetahui suatu angka dan benda. Dalam mengembangkan kecerdasan majemuk, kartuangka dibuat salah satu sisi bertulis kan angkanya saja, sedangkan satu sisinya bergambarkan jumlah benda sesuai angka dari angka tersebut.<sup>35</sup>

Menurut Takdirotun kartu angka merupakan fasilitas yang peting dalam melakukan pembelajaran di sekolah karena sangat bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga kartu, anak diajak secara aktif untuk memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media kartu angka ini sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran pengenalan angka bagi anak usia dini.<sup>36</sup>

Supriyadi mengatakan bahwa media kartu angka bergambar merupakan media tiga dimensi berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang terbuat dari kertas karton atau sejenisnya yang dilapisi plastik berukuran 4x4cm, kartu ini jumlahnya menyesuaikan keperluan dan tingkat perkembangan anak.<sup>37</sup>

Menurut Nunik kartu angka bergambar adalah gambar angka yang dituangkan pada selembat karton berbentuk kartu yang cukup besar. Kartu-

---

<sup>34</sup>Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), cet. 7, h. 185

<sup>35</sup>Astuti, Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya, (*Jurnal PAUD Tambusai*, 2013), h. 94

<sup>36</sup>Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A, (*Jurnal Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*, Vol 69. No. 2 (1 Desember 2017), h. 63

<sup>37</sup>Kurniati, Muhammad Ali, Haliza, Loc, Cit

kartu tersebut memuat angka yang ditulis biasanya disertai dengan gambar. Kartu angka bergambar adalah kertas tebal, berbentuk persegi panjang, bujur sungkar, dan kotak yang berisi tanda atau lambang sebagai ganti bilangan.<sup>38</sup>

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa kartu angka bergambar adalah kartu kecil yang berisi bilangan, gambar-gambar, teks, atau simbol yang meningkatkan atau menentukan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu, ukuran dari kartu gambar dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>39</sup>

Kartu angka merupakan media atau alat dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang pendidik. Dalam penggunaan media kartu angka bergambar, anak akan berkontribusi langsung sehingga membuat anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidik dapat menggunakan media kartu angka bergambar menjadi sebuah permainan, sehingga anak tidak bosan. Misalnya anak dapat menebak angka, memasang kartu angka bergambar dengan banyak benda, mengurutkan kartu angka bergambar, dan mengklasifikasikan warna.

## **2. Langkah-langkah Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar.**

Langkah-langkah dalam melaksanakan pembelajaran pengenalan konsep bilangan dengan menggunakan media kartu angka bergambar yaitu pertama guru melakukan apresiasi, guru menyampaikan tujuan

---

<sup>38</sup> Nunik Purwaningsih, Purwati Halidah, Pengenalan Kartu Angka dalam Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Rasau Jaya (Jurnal PAUD UNTAN Pontianak, 2009), h. 1

<sup>39</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 20012), h. 120

pembelajaran dan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan , kemudian guru mengenalkan media yang akan digunakan serta menjelaskan cara memainkannya. Cara guru menggunakan media kartu angka bergambar tersebut adalah:

- a. Guru mengajak anak untuk bernyanyi
- b. Guru mengatur posisi duduk
- c. Setiap anak memegang kartu angka bergambar.
- d. Guru mengajak anak untuk berhitung 1-10 dengan menggunakan kartu angka bergambar
- e. Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk menyebutkan jumlah angka dengan menggunakan kartu angka bergambar.
- f. Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk menghitung angka sesuai dengan jumlah gambar yang dipegangnya.
- g. Guru meminta setiap anak maju kedepan, untuk mengurutkan angka satu sampai sepuluh dengan menggunakan kartu angka bergambar.
- h. Guru meminta setiap anak untuk mengelompokkan warna sesuai dengan warna yang telah ditentukan.<sup>40</sup>

### 3. Fungsi dan Manfaat Media Kartu Angka Bergambar

- a. Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung

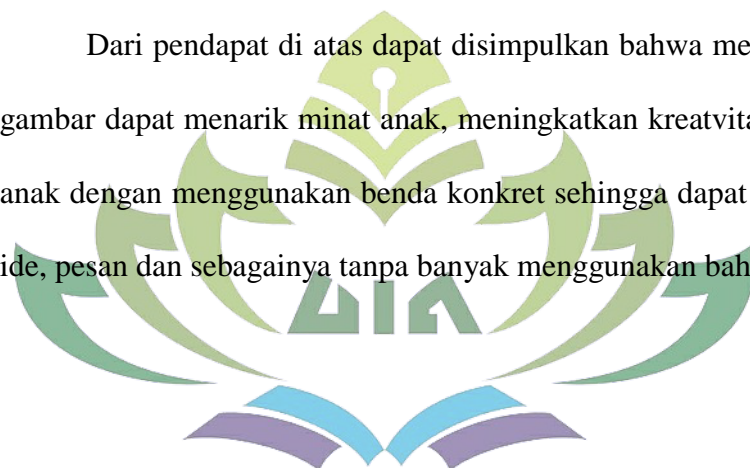
---

<sup>40</sup>Nunik Primaningsih, Purwanti, Halida, Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Mengenal Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak*,2017.

dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran adalah media kartu angka bergambar.

- b. Manfaat penggunaan media kartu angka bergambar adalah mempermudah proses belajar mengajar antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Dengan adanya media kartu angka bergambar juga akan menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga membuat anak tidak bosan dan jenuh.<sup>41</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu angka gambar dapat menarik minat anak, meningkatkan kreativitas serta kognitif anak dengan menggunakan benda konkret sehingga dapat menyampaikan ide, pesan dan sebagainya tanpa banyak menggunakan bahasa verbal.



#### 4. Jenis-jenis Media Kartu Angka Bergambar

Berdasarkan pengertian media yang disebutkan oleh beberapa pakar, secara umum media itu banyak, ada media elektronik, media gambar dan lain sebagainya. Media yang dibahas dalam penelitian ini merupakan jenis media secara khusus yang sering digunakan pada pendidikan anak usia dini. Jenis-jenis media yang digunakan dalam meningkatkan pengetahuan untuk anak usia dini diantaranya adalah :

- a. Media kartu bergambar berupa kartu angka

---

<sup>41</sup>Trifena Yatini, Muhammad Ali, Desni Yuniarni, Peningkatan Kemampuan Berhitung Pemulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun, (*Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak*, 2013), h. 5

- b. Media kartu bergambar berupa kartu bergambar
- c. Media kartu bergambar berupa kartu majemuk. Yaitu media kartu bergambar yang terdapat tulisan angka/lambang bilangan, bentuk gambar dan nama bilangan/angka.

## 5. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Angka Bergambar

Aisyah mengemukakan bahwa kelebihan penggunaan media kartu angka bergambar sebagai berikut :

- a. Dapat merangsang anak lebih mengenal angka
- b. Membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan
- c. Merangsang kecerdasan dan ingatan anak
- d. Mampu mengembangkan kemampuan kognitif
- e. Memiliki konsep berhitung dengan baik
- f. Anak akan mengembangkan segenap potensinya yang ada pada dirinya
- g. Anak akan belajar mengenal urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik
- h. Anak akan lebih mudah memahami konsep penambahan dan pengurangan dengan baik dengan menggunakan gambar dan benda.<sup>42</sup>

Media kartu angka bergambar sebagai salah satu media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan

---

<sup>42</sup> Mufarizuddin, Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota, (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017), Vol. 1 No. 1 h. 66



kekurangan. Kelebihan dari media kartu angka bergambar menurut Dhieni dkk:

1. Gambar bersifat konkret
2. Gambar mampu membatasi ruang, waktu dan kemampuan daya indera manusia
3. Gambar dapat digunakan menjelaskan suatu masalah, baik yang bersifat konkret ataupun abstrak
4. Gambar merupakan media yang mudah didapat dan murah
5. Gambar juga mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal, seluruh kelas atau sekolah. Sehingga pesan yang tersirat dalam gambar tersebut dapat dinyatakan kembali dalam bentuk kata-kata atau kalimat.<sup>43</sup>

Menurut Arief Sadiman kelebihan media kartu angka bergambar diantaranya adalah :

- a. Sifatnya konkrit : gambar/foto lebih realitas menunjukan pokok masalah dibandingkan media verbal secara semata.
- b. Gambar dapat mengatasi keterbatasan mata.
- c. Dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan dapat digunakan untuk semua orang.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Ni Made Pande Megawati, Ni Ketut Suami, Made Sulastri, Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan, (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2012)

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.* , h, 21

Sedangkan kekurangan media kartu angka bergambar menurut Aisyah menyatakan selain kelebihan-kelebihan media gambar juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu:

- a. Sulit menampilkan gerak dalam media gambar
- b. Biaya yang akan dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi
- c. Media kartu bergambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak
- d. Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang,
- e. Memerlukan kreativitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak.<sup>45</sup>

## 6. Prinsip-prinsip Media Kartu Angka Bergambar

Dalam pembuatan media kartu angka bergambar ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan

- a. Media yang digunakan hendaknya multiguna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa membuat media pembelajaran

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, h. 66-68

sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan di sekitar kita yang dapat di gunakan untuk membuatnya.

- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuatan media pembelajaran
- d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- f. Dapat dipergunakan secara individual, kelompok, klasikal
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.<sup>46</sup>



### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut “Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu.

### **D. Penelitian Relevan**

Adapun penelitian relevan yang telah dibahas oleh peneliti terlebih dahulu antara lain yang dilakukan oleh :

---

<sup>46</sup>Muhammad Latif, *et.al*, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 158-159

Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Ni Nyoman Parwati, Deska Putu Parmiti, I Nyoman Jampel, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2013 yang berjudul Penerapan Pembelajaran Picture And Pincture Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Dapat MeningkatkanKemampuan Kognitif Pada Taman kanak-Kanak Widhya Brata Mengwi Tahun Ajaran 2010/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan melalui siklus I dan II bahwa hasil analisis menunjukan rata-rata presentase perkembangan kognitif anak kelompok B semester II di TK Widya Brata Mengwi pada siklus I sebesar 53,00% sedangkan siklus II sebesar 93,00% berada pada kategori sangat tinggi ini menunjukan adanya peningkatan rata-rata presentasi perkembangan kognitif anak dari siklus I ke siklus II sebesar 40% dan berada pada kategori aktif.<sup>47</sup>

Penelitian relevan yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Selain itu penelitian relevan yang dilakukanNi Nyoman Nonik, I Gede Raga, I Nyoman Murda, Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak yang dimiliki masing-masing anak PAUD Widya Dharma Bondalem. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan

---

<sup>47</sup> Ni Nyoman Parwati, Deska Putu Parmiti, I Nyoman Jampel, Penerapan Pembelajaran Picture And Pincture Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif, (*Jurnal PG-PAUD*Universitas Pendidikan Ganesha,2013)

kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak semester II. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan kognitif pada siklus I adalah 55,56% menjadi 70,67% pada siklus II. Jadi peningkatan sebesar 15,11%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode demonstrasi dengan media kartu bergambar mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A PAUD Wiya Dharma Bondalem Kecamatan Tejakula. Pada semester II Tahun Ajaran 2012/2013.<sup>48</sup>

Penelitian relevan yang ketiga adalah skripsi dari Gusti Ayu Made Mertadi, I Ketut Pudjawan, I Gede Raga, Jurusan Pendidikan Guru PAUD Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di TK Buana Suthu Nugraha Selemadeg. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif setelah penerapan model *make a match* berbantu media kartu angka pada anak kelompok B TK Buana Sutha Nugraha Selemadeg, Kecamatan Selemadeg. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil analisis data menyakan bahwa pada siklus I sebesar 61,6% pada kategori rendah dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 82,95% berada pada kategori tinggi. Jadi

---

<sup>48</sup>Ni Nyoman Nonik, I Gede Raga, I Nyoman Murda, Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di PAUD Widya Dharma Bondalem Tejakula, (*Jurnal PG-PAUD* Universitas Pendidikan Ganesha, 2013)

terjadi peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B pada TK Buana Sutha Nugraha Selemadeg, Kabupaten Tabana.<sup>49</sup>

penelitian relevan yang ke empat yang ditulis oleh Astuti, Jurusan Pendidikan Guru PAUD Tambusai yang berjudul Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya. Analisis data menggunakan teknik deskriptif presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan kelompok B TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya Kabupaten Kampar.<sup>50</sup>




---

<sup>49</sup>Gusti Ayu Made Mertadi, I Ketut Pudjawan, I Gede Raga, Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak di TK Buana Suthu Nugraha Selemadeg. (*Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.2 2014)

<sup>50</sup>Astuti Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Kelompok TK Aisyiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya, (*Jurnal PG-PAUD Tambusai*), Vol.2. 2016



## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Holis, *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, , Vol. 09 No. 01, 2016
- Ali Mudlofir, Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017.
- Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Permana Media Group , 2012.
- Astuti, *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permanan Kartu Angka di Kelompok B TK Aisiyah Pulau Payung Kecamatan Rumbio Jaya*, Jurnal PAUD Tambusai, 2013.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013.
- Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Diane E, Human Development, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Kencana, 2010.
- Didith Pramunditya Ambara, et. Al. *Asesmen Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Ekawardana, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta Selatan: Press Group, 2013
- Febri Yanti Siagian, *Upaya Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Eksperimen Di Paud Mawar Kelurahan Petisah Hulu Medan T.A 2014/2015*, Jurnal PAUD, Vol. 1 No. 1 2015.
- Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta: Indeks, 2016
- Isabella Hasiana, Aniek Wirastania, *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak-Kanak Kelompok A*, Jurnal Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Vol 69. No. 2 2017
- John Santrock, *Live Span Human Development*, Jakarta: Erlangga, 2012
- John, W. Santrock, *Life-SpanDevelopment Perkembangan Masa Hidup* , Jakarta: Erlangga, 2016
- Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, Bandung: Diponegoro 2013.

Kementrian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah*, Semarang : Raja Publishing. 2011

Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahyu Ujianti, *Penerapan Metode Berman Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembanagn Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*, e-Journala PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini , Vol. 2 No 1 Tahun 2014.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 57

Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Mohammad Fauziddin, *Pembelajaran PAUD*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2017.

Mufarizuddin, *Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Media Kartu Angka Kelompok B Di Tk Pembina Bangkinang Kota*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1 2017.

Muhammad Busyro Karim, Siti Herlinah Wifroh, *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif*, Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, 2014.

Muhammad Ikhwan, *Anak Adalah Asset Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Media Pustaka Amani, 2001.

Ni Made Pande Megawati, Ni Ketut Suami, Made Sulastri, *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan*, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2012.

Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditya Ambara, *PenerapanMetode Bermain Berbantu Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di TK Santa Maria*, Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesh, 2014.

Ni Wayan Misyanti, Desak Putu Parmiti, I Nyoman Wirya, *Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Konkret Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Perkembanagn Motorik Halus*.Jurnal Pg-Paud Universitas Pendidikan Ganesha, 2014.

Normala R. Kolly, *Meningkatkan Kemampuan Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Konkrit Penutup Botolk Pada Anak Usia Dini Dikelompok A Cempaka Putih Kabupaten Gorontalo Utara*, JurnalS1 Jurusan PG. PAUD FIP UING.

- Nur Herbiyanto, dkk, *Statistika Pendidikan*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012.
- Nova Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grava Media, 2014.
- Nunik Purwaningsih, Purwati Halidah, *Pengenalan Kartu Angka dalam Konsep Bilangan Usia 5-6 Tahun di TK Negri Pembina Rasau Jaya*, Jurnal PAUD UNTAN Pontianak, 2009.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurhidayah, I Nyoman Wirya, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan Metode Bercerita Berbantu Media Papan Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara di TK Kamila Singaraja*, Jurnal PAUD Universitas Ganesha, Vol. 4 No. 2016
- Nyoman Parwati, Desak Putu Parmiti, Nyoman Jamapel, *Penerapan Pembelajaran Picture and Picture Berbantu Media Kartu Angka Bergambar Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif*, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2012.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Lampiran 1 Sumber Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Putu Desy Wulandari, I Nyoman Wirya, Luh Ayu Tirtayani, *Penerapan Numbered Head Together Berbantu Media Kartu Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak*, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2 No. 1. 2014 .
- Ratna Juita, *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Menakar Air Di Tk Aisyiyah Koto Kaciak Maninjau*, Jurnal Pesona PAUD, Vol. 1 No. 1.
- Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di Paud Habibul Ulumi II*, Jurnal PAUD, Vol. 1 No. 1, 2013.
- Rini Priliantini Sugianto dan Deti Rostika, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Menegenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Kartu Angka Di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Indonesia, Vol. 1 No. 3, 2013.
- Salmiati Nurbaity, dan Desi Mulia Sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembanagn Kognitif Anak Usia Dini Suatu Penelitian di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman kota Banda Aceh*, Journal ISSN 2355-102X, Vol. III No. 2016.

- Setiadi Susilo, *Pedoman Penyelenggaraan PAUD*, Jakarta : Media Pustaka, 2016
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung, CV Alfabeta, 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suharismi Ari Kunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* , Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Suyadi , *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014.
- Suyanto, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Sidoarjo: Masmedia Busana Pustaka, 2009.
- Syamsu Yusuf L. N, *Perkembangan Peserta Didik* , Jakarta: Grafindo Persada, 2011.
- Syaful Bahri Djamarah, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Trifena Yatini, Muhammad Ali, Desni Yuniarni, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Pemulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013.
- Wahidmurni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas*, Malang: UM Press, 2008.
- Wildayanti, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Kartu Angka*, PG-PAUD, Vol 1 No. 1. 2012
- Wina Sanjaya , *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Interpretama Mandiri, 2009.
- Wiwien Dinar Prastisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2008.
- Yuliani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2013
- Zainal Aqib, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) TK/RA, SLB/SDLB*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017.